

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bukalapak.com adalah salah satu *marketplace* terkemuka dan terpopuler di Indonesia dengan model bisnis *consumer to consumer* (C2C).¹ *Marketplace* adalah sebuah sistem informasi antar organisasi dimana pembeli dan penjual dipasar mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk, dan mampu menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi elektronik.² *Marketplace* menyediakan pengelolaan pembayaran, katalog penjualan, stok produk dan informasi mengenai pembeli dan penjual yang sudah di verifikasi oleh pihak manajemen.³ Diantara program tersebut adalah pemberian kupon, promo gratis ongkos kirim, adu skor dan program lainnya. Seperti program adu skor pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com.

Bukalapak.com adalah perusahaan *e-commerce*⁴ online *marketplace* di Indonesia yang dioperasikan oleh PT. Bukalapak.com

¹ Dian Indah Zulastri, Aditya Wardhana, "Pengaruh Citra Merek Bukalapak.com Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen", *e-Proceeding of management*, Vol.1, No.1, (April, 2016), 634.

² Robert Marco, Barnadheta Tyas Puspa Ningrum, "Analisis Sistem Informasi *E-Marketplace*", *Jurnal Ilmiah DASI*, Vol.18. No.2. (Juni, 2018), 49.

³ Rozul Imam, "Perancangan Sistem Informasi *E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web*", *Jumantaka*, Vol.1, No.1 (2018), 162.

⁴ *E-commerce* merupakan istilah dari berbagai bisnis atau transaksi komersial termasuk pertukaran informasi melalui internet. Cindy Farah Safira, dkk, "Analisis Kualitas Layanan *Website* Bukalapak Terhadap Kepuasan Pengguna *E-S-Qual*", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol.1, No.12, (Desember 2017), 1814.

sejak tahun 2010. Bukalapak.com mendapat ranking *startup*⁵ nomor satu di Indonesia pada 22 Juni 2019 memiliki jumlah 131,7 juta kunjungan per bulan. Pada awal 2019 Bukalapak menyatakan titel *decacorn* yaitu tingkatan valuasi di atas perusahaan yang memiliki nilai jual tinggi.

Dalam “adu skor” turnamen asik di Bukalapak.com bahwa peserta yang tidak dinyatakan sebagai pemenang uang transaksi yang dikeluarkan atau dibayarkan hangus dan peserta tidak mendapatkan apapun. Diduga dalam kompetisi ini terjadi kesalah fahaman atau ketidak pastian dalam sistem permainannya yaitu terjadinya pencetakan skor yang tidak sesuai, terduga yang melakukan permainan baru 1 jam berlangsung mencapai 2000 skor, dan jumlah tersebut tidak falid karena pemenang tersebut ada yang melakukan permainan terlebih dahulu dan bisa dikatakan curang, dan peserta terpilih tidak sesuai dengan peraturan sebelumnya.⁶

Sedangkan peserta yang telah memenangkan kompetisi “adu skor” pada fitur turnamen asik tersebut mendapatkan hadiah berupa uang gratis belanja dan dikirim langsung ke akun pemenang oleh Bukalapak.com. Uang gratis belanja ini hanya bisa digunakan untuk belanja saja bukan untuk membeli emas, ataupun membayar tagihan.⁷

Norma Hukum yang dimiliki turnamen asik ini adalah syarat transaksi dalam mengikuti *games* dengan membeli Rp.500 peserta

⁵ *Startup* adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang teknologi informasi dengan penekanan bisnis. Sahat Aditua Fandhitya Silalahi, “Perkembangan dan tantangan perusahaan Startup Nasional”, Majalah Info Singkat, Vol. IX, No. 16, (2017), 14.

⁶ Arsyidul Ghulam Albaihaqi, Peserta yang tidak memenangkan kompetisi, *Wawancara*, Buka Chat WhatsApp, pada tanggal 5 Januari 2021.

⁷ Muhammad Rizqi Nugraha, Peserta Pemenang, *Wawancara*, Buka Chat Akun Bukalapak, pada tanggal 5 Januari 2021.

pemenang akan dipilih sebanyak lima orang dan mendapatkan hadiah berupa uang yang ditukarkan koin sampai batas waktu yang telah ditentukan. Akumulasi skor dihitung dari jam 10.00 WIB hingga keesokan harinya di jam yang sama.⁸

Dalam perspektif hukum positif yaitu berdasarkan undang-undang perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delict*) yang meresahkan masyarakat, masalah perjudian ini di masukkan dalam tindak pidana kesopanan.⁹ Jadi permainan kompetisi “adu skor” ini adalah permainan yang berupa hiburan, terdapat tiga unsur didalamnya, pertama adanya taruhan harta atau materi yang berasal dari kedua pihak yang berjudi, kedua adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah dan terakhir pihak yang memang mengambil sebagian atau seluruh harta yang dijadikan taruhan dari pihak yang kalah sehingga pihak yang kalah kehilangan hartanya.¹⁰

Adu skor ini sama seperti halnya undian kupon jalan sehat, sistem pelaksanaannya pun hampir sama karena membeli kupon dengan menggunakan uang dan jika berhasil memenangkan undian kupon dia berhak mendapatkan hadiah dan sebaliknya jika tidak berhasil dalam undian kupon maka tidak akan mendapat apapun. Pelarangan perbuatan judi adalah memelihara dan melindungi harta bendanya dan kekayaan,

⁸ Administrator, “Syarat dan Ketentuan”, <https://m.bukalapak.com/info-pelanggan/daftar-pemenang-program-Turnamen-Asik-Agustus-2020-112808>, diakses pada tanggal 10 Desember 2020.

⁹ Adami chazawi, “Tindak Pidana mengenai perjudian dan Hukum Perjudian Islam”, Vol. 3, No. 06 (2015), 403.

¹⁰ Rasyid Hamdan, “Fiqih konsep Perjudian”, Vol. 5, No. 10. (2003), 53.

melindungi masyarakat dari pengaruh buruk yang timbul akibat perbuatan judi, serta meningkatkan peran masyarakat dalam upaya pencegahan dan pemberantasan perbuatan judi.¹¹

Fakta hukum dalam permainan tersebut berdasarkan wawancara dari pihak pemenang yang telah ditentukan oleh pihak Bukalapak.com dia mendapatkan hadiah berupa uang yang di tungkarkan dengan koin dan voucher belanja gratis senilai Rp.70.000 berlaku hingga tiga hari mendatang, maka pihak pemenang berhak memenangkan perlombaan tersebut sesuai akumulasi skor tertinggi yang di capai, sedangkan pihak yang tidak mendapatkan hadiah dalam perlombaan tersebut maka uang transaksi atau uang pendaftaran yang dia gunakan untuk mengikuti kompetisi tersebut hangus dan tidak bisa kembali atau pihak yang tidak memenangkan perlombaan tidak mendapatkan apapun.¹²

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat indikasi permasalahan yaitu peserta yang tidak dinyatakan sebagai pemenang maka uang yang digunakan transaksi pendaftaran hangus dan pemenang ditentukan melalui permainan/*games*, Dari permasalahan inilah penulis tertarik mengambil judul skripsi yang berjudul: **Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Program Kompetisi Adu Skor Pada Fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com.**

¹¹ Al Yasa' Abu Bakar, "*Hukum Pidana dalam Pemberantasan Judi*", Vol. 13, No. 2. (2006), 78.

¹² Arsyidul Ghulam, Muhammad Rizqi Nugraha, *Wawancara*, pihak pemenang dan pihak yang tidak memenangkan kompetisi, *Pada tanggal 25 Desember 2020*.

A. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penjabaran judul yang bertujuan untuk menjaga jalannya judul skripsi agar tidak terjadi kesalahan pengertian, pemahaman, dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu **“Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Program Kompetisi “Adu Skor” pada Fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com”**, Maka terlebih dahulu perlu penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam judul.

1. Tinjauan adalah Hasil meninjau pandangan pendapat (sesudah menyelidiki dan mempelajari).¹³
2. Hukum Bisnis Islam adalah segala ketentuan yang ada dalam *al-Qur'an* dan sunah, baik mengenai aqidah akhlaq ataupun perbuatan manusia dalam bentuk ibadah maupun muamalah yang wajib ditaati oleh seorang muslim.¹⁴
3. Kompetisi menurut Deaux, Done, & Wrightsman adalah aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok Individu atau kelompok memilih untuk bekerja sama atau berkompetisi tergantung dari struktur *reward* (hadiah) dalam suatu situasi.¹⁵

¹³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tinjauan> diakses pada tanggal 12 November 2020

¹⁴ Amir Syarifuddin, *Pengertian Hukum Bisnis Islam*, Cet. 2, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), 17.

¹⁵ Wikipedia, Deaux, Done & Wrightsman, <https://wikipedia.kemdikbud.com/entri/kompetisi> diakses pada tanggal 12 November 2020

4. Adu Skor adalah Pertandingan dalam sebuah perlombaan yang memenangkan jumlah angka terbanyak dalam kompetisi atau dalam sebuah perlombaan.¹⁶
5. Turnamen dalam KBBI adalah Pertandingan dalam perlombaan yang diikuti oleh beberapa regu.¹⁷
6. Bukalapak.com adalah Perusahaan *e-commerce* atau situs layanan jual beli online di Indonesia dengan model bisnis *consumer to consumer (C2C)* yang dioperasikan oleh PT. Bukalapak.com.¹⁸

Berdasarkan dari uraian definisi operasional tersebut, jadi yang dimaksud dengan judul “Tinjauan Hukum Bisnis Islam Terhadap Program Kompetisi “Adu Skor” pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com” adalah penulis hendak menganalisis praktik program kompetisi “Adu Skor” turnamen asik di Bukalapak.com dan tinjauan hukum bisnis Islam terhadap program kompetisi “Adu Skor” pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian mengenai “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Program Kompetisi “Adu Skor” Pada Fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com” penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.web.id/aduskorhtml> diakses pada tanggal 12 Nov 2020

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.web.id/turnamen.html> diakses pada tanggal 12 Nov 2020

¹⁸ Hasanudin Ali, Lilik Purwandi, *Millenial Nusantara*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2017), 94

1. Adanya syarat transaksi dalam mengikuti Games tersebut yaitu dengan membeli atau membayar kupon sebesar Rp.500
2. Peserta yang dinyatakan sebagai pemenang maka akan mendapatkan hadiah berupa uang sampai batas waktu yang ditentukan.
3. Hadiah diambil 5 pemenang dari masing-masing game dengan akumulasi skor tertinggi.
4. Akumulasi skor dihitung dari jam 10.00 WIB hingga keesokan harinya di jam yang sama, Jika ada kesamaan skor maka hadiah akan diberikan kepada pemain tercepat yang meraih skor tersebut.
5. Bukalapak berhak membatalkan hadiah jika ditemukan indikasi Pelanggaran atau kecurangan dalam bermain. Dari beberapa masalah yang sudah penulis identifikasi, penulis membatasi pembahasan Tinjauan Hukum Bisnis Islam terhadap kompetisi “Adu Skor” pada Fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com

Dari beberapa masalah yang sudah penulis identifikasi, penulis akan membatasi permasalahan tersebut yaitu peserta yang berhasil memenangkan kompetisi akan mendapat uang dan yang tidak berhasil memenangkan uang akan hangus, sampai batas waktu yang ditentukan. Serta tentang praktik “Adu Skor” pada fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com dan tinjauan hukum Ekonomi Syariah terhadap program “Adu Skor” pada fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Praktik Kompetisi “Adu Skor” pada Fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com?
2. Bagaimana Tinjauan Hukum Bisnis Islam terhadap kompetisi “Adu Skor” pada Turnamen Asik di Bukalapak.com?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan mengetahui praktik Adu Skor fitur turnamen asik di Bukalapak.com.
2. Menjelaskan tentang tinjauan hukum bisnis islam terhadap kompetisi Adu Skor pada turnamen asik di Bukalapak.com.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian berharap hasil penelitian berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan ilmu hukum ekonomi syariah. Yaitu membangun, memperkuat, dan menyempurnakan teori yang sudah ada. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi dan meningkatkan pengetahuan khususnya tentang *marketplace* yang ada di Indonesia.

2. Segi Praktis

Secara praktis penelitian ini akan memberikan manfaat dan hasil penelitian diharapkan berguna bagi penerapan suatu ilmu di lapangan atau di masyarakat meliputi:

a. Bagi Akademisi

- 1) Menambah pengetahuan tentang pandangan hukum bisnis islam terhadap Kompetisi Adu Skor pada program fitur turnamen di Bukalapak khususnya.
- 2) Meningkatkan peran kampus sebagai lembaga penelitian.
- 3) Sebagai Informasi dalam mengambil kebijakan dalam usaha-usaha pengembangan hukum bisnis islam.

b. Bagi Penulis

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang nyata dengan penelitian.
- 2) Meningkatkan daya nalar dan kemampuan melakukan penelitian, menganalisa, dan menyimpulkan temuan.
- 3) Sebagai tambahan bekal pengetahuan yang bisa bermanfaat di masyarakat.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Menambah pengetahuan masyarakat tentang kompetisi Adu Skor pada fitur turnamen di bukalapak dalam hukum bisnis Islam.
- 2) Sebagai refrensi bagi masyarakat dalam setiap mengadakan kompetisi Adu Skor dan berhati-hati mengikuti turnamen asik berhadiah.

d. Bagi Pelaku Bisnis Online Shop

- 1) Memberi bahan masukan terhadap pelaku bisnis supaya tidak mementingkan kepentingannya sendiri dan harus memikirkan langkah selanjutnya terhadap bisnis yang sesuai.
- 2) Memberi wawasan terhadap pelaku bisnis untuk mengetahui lebih lanjut mengenai bisnis yang sesuai.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu atau telaah pustaka adalah upaya mencari dasar atau prespektif ilmiah dari suatu penelitian.¹⁹ Penelitian membahas tentang Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Kompetisi Adu Skor pada Fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com, Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain yaitu:

1. Skripsi dari Akhmad Wiryawan dengan judul “Tinjauan Yuridis Sosiologis praktek perjudian dalam permainan *Texas Holdem* Poker di Facebook” yang diajukan pada tahun 2011 Fakultas Hukum di Universitas Muhamaddiyah Malang.²⁰ Dalam skripsi ini menjelaskan tentang permainan judi *texas holdem* yang ada dalam situs jejaring sosial facebook. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis sosiologis. Data yang digunakan terdiri atas data primer dan data sekunder yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, telaah pustaka dan dokumentasi. Analisis data menggunakan

¹⁹ Solimun, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Prespektif Sistem*. (Malang: UB Press, 2018). 63.

²⁰ Akhmad Wiryawan “Tinjauan Yuridis Sosiologis praktek perjudian dalam permainan *Texas Holdem* poker di Facebook” (Skripsi Universitas Muhamaddiyah Malang, 2011).

metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian memberikan kesimpulan yaitu modus operandi permainan *texas holdem* poker di facebook adalah terjadinya transaksi jual beli chip dengan nominal tertentu dan pertaruhan. Praktek perjudian yang terjadi secara tidak langsung melibatkan penggunaan uang dalam permainan tersebut. Pemain menggunakan uang untuk membeli *chip*, dan bagi yang kalah berarti lebih banyak uang yang dikeluarkan, sebaliknya bagi yang menang berarti keuntungan atau mendapat penghasilan tambahan, secara yuridis permainan *Texas Holdem* Poker dalam facebook dapat digolongkan dalam tindak pidana perjudian, Karena dalam permainan tersebut memenuhi unsur obyektif dan unsur subyektif tindak pidana. Unsur subyektif tindak pidana dalam permainan tersebut mencakup unsur kesengajaan, unsur untung-untungan dan perencanaan. Sedangkan unsur obyektif tindak pidana yang terkandung dalam permainan tersebut adalah adanya perbuatan yang melawan hukum dan perbuatan dengan mempertaruhkan sejumlah uang atau barang. Secara sosiologis permainan *texas holdem* poker termasuk dalam tindak pidana karena mengandung unsur-unsur yang dilarang agama Islam dan bertentangan dengan norma kesusilaan karena permainan tersebut memberikan dampak negatif bagi pelaku, bagi keluarga dan masyarakat sekitar. Maka menurut hukum Islam permainan ini sangat di larang karena menimbulkan kerugian satu sama lain. Berdasarkan skripsi tersebut terdapat persamaan yaitu sama-sama dalam bentuk permainan online dan transaksi yang digunakan menggunakan uang. Perbedaan yang dimiliki

yaitu skripsi ini menjelaskan permainan yang ditinjau dari yuridis dan sosiologis serta hadiah yang diberikan berupa barang dan uang. Sedangkan skripsi yang penulis tulis hadiah yang diberikan berupa uang yang ditukarkan dengan koin.

2. Skripsi dari Julianto Arie Nugroho dengan judul “Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin di Tinjau dari Prespektif Hukum Ekonomi Syariah” (Studi kasus di arena bermain anak *Apollo Store*). Skripsi ini diujikan pada tahun 2018 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum di Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.²¹ Dalam skripsi ini membahas tentang permainan *apollo store* ini sering dikenal masyarakat sebagai toko besar yang menjual berbagai pakaian, celana, tas, asecoris, dan perlengkapan berbagai pakaian yang di butuhkan masyarakat. Tidak hanya berbagai pakaian fashion saja di *apollo store* juga ada mini market dan restoran kecil guna menyediakan masyarakat untuk berkunjung dan memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya. Tidak hanya menjual pakaian fashion dan kelengkapan asecoris di *apollo store* juga menyajikan tempat arena bermain bagi anak-anak. Berbagai macam permainan yang disajikan di *apollo store* menarik minat dari kalangan anak-anak untuk menikmati berbagai macam permainan yang ada bukan hanya dari kalangan anak-anak tapi juga kalangan remaja juga sering ikut serta bermain sebelum permainan ini dimainkan, tentu saja aturan yang sudah ditetapkan oleh pihak *apollo store* adalah dengan menukarkan uang

²¹ Julianto Arie Nugroho “Permainan Anak dengan Sistem Tukar Koin di Tinjau dari Prespektif Hukum Ekonomi Syariah (studi kasus di arena bermain anak *Apollo Store*), (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2018).

dengan koin yang telah disediakan banyak permainan yang ada di apollo store yang menarik jika dimainkan. Namun dari semua permainan tersebut harus memasukan koin yang disediakan dari pihak penjaga permainan. Ada beberapa permainan yang tersaji di *apollo store* yang berbeda dan permainan yang jika selesai dimainkan mendapatkan tiket. Dimana tiket yang sudah di dapatkan ini bisa ditukar hadiah yang sudah di siapkan oleh pihak penjaga permainan. Banyak hadiah yang disiapkan ketika tiket sudah di tukarkan. Mayoritas hadiah yang tersaji adalah snack, pensil, kotak pensil, asecoris, dimana harga dari berbagai hadiah yang di siapkan tidak sesuai dengan uang yang di tukarkan dengan koin. Menurut hukum Islam dari permainan *apollo store* yang menukarkan uang dengan koin dan permainan yang sudah di mainkan mengeluarkan tiket yang biasa di tukar dengan barang ini tidak di perbolehkan dalam Islam, karena mengandung unsur *maysir* (judi) dari permainan yang di jalankan seperti halnya judi yang mengandalkan keberuntungan dalam permainan. Tidak hanya itu juga permainan yang ada di *apollo store* juga mengandung unsur *gharar* (samar-samar) dari penukaran tiket yang di sajikan oleh pihak penjaga. Berdasarkan skripsi tersebut terdapat persamaan dengan skripsi yang penulis tulis yaitu sama-sama menggunakan transaksi pembayaran uang yang ditukarkan dengan koin untuk melakukan permainan tersebut. Dan terdapat perbedaannya yaitu ketika ingin mengikuti permainan ini wajib menggunakan tiket berbagai macam wahana permainan yang di inginkan, dan hadiahnya berupa pensil, kotak pensil, buku, dan snack. Sedangkan

skripsi yang penulis tulis perlombaan di mainkan secara online melalui aplikasi dan hadiahnya berupa uang yang di tukar dengan koin.

3. Tesis An Nisa Suwandy Putri dengan judul “Tinjauan hukum Islam terhadap uang pendaftaran peserta lomba *game online* sebagai hadiah” Tesis ini telah di ujikan pada tahun 2019 Prodi Muamalah Fakultas Syariah dan Hukum di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.²² Tesis ini membahas tentang pelaksanaan dalam lomba *game online* terdapat kekeliruan yang di adakan oleh cafe Kalibata yang berada di Kota Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan dan peserta yang mengikuti dari daerah tersebut. Adapun setiap peserta di pungut biaya pendaftaran sebesar Rp.100.000 untuk satu tim yang berisikan anggota lima orang dan pemenang akan mendapatkan hadiah dari uang pendafran peserta karena, untuk perlombaan ini panitia tidak memiliki sponsor apapun. Jika di tinjau dari hukum Islam berdasarkan analisis penulis bahwasanya perlombaan ini bertentangan dengan hukum Islam dan seluruh hadiah yang di berikan kepada pemenang mengandung *maysīr* (judi), di karenakan panitia yang mengadakan lomba tersebut tidak menerima sponsor apapun dan perlombaan ini dapat membahayakan dirinya sendiri maupun orang lain. Berdasarkan Tesis tersebut terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan transaksi pembayaran di awal sebelum perlombaan di mulai dan terdapat perbedaan dengan skripsi yang penulis tulis adalah perlombaan ini di pungut biaya sebesar Rp.100.00 sedangkan skripsi yang

²² An Nisa Suwandy Putri “Tinjauan Hukum Islam terhadap uang pendaftaran peserta lomba *game online* sebagai hadiah” (Tesis Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

penulis tulis transaksi pembayaran perlombaan hanya di pungut biaya sebesar Rp.500

G. Kerangka Teori

Berdasarkan penelitian tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap program kompetisi “Adu Skor” pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com, Kerangka teori yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Musābaqah*

a. Pengertian *Musābaqah*

Dalam Islam merebut atau mendapatkan hadiah salah satunya disebut *musābaqah*, Perlombaan dalam bahasa Arab disebut dengan *musābaqah* dari kata *as-Sabqu* yang artinya adalah berusaha lebih dahulu dalam menjalani sesuatu atau dalam setiap hal.²³ Secara etimologi berarti mendahului dan mengalahkan dalam suatu hal. Adapun *musābaqah* secara terminologi berarti transaksi antara dua orang, dua klub, atau lebih untuk saling mengalahkan agar diketahui yang menang dan yang kalah dalam berbagai cabang kompetisi yang mubah.

b. Dasar Hukum *Musābaqah*

Dalil yang mendasari *musābaqah* pada al-Qur’an yaitu QS. al-Anfal: 60. yang berbunyi:

²³ Syaikh Musthafa Dieb al-Beigha, *Fiqh Sunnah* Imam Syafi’i (Jakarta: Fathan Media Prima, 1996),

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ
وَعَدُوَّكُمْ وَءَاخِرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ ۗ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ
فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تُظْلَمُونَ ﴿٦٠﴾

60. dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu sanggupi dan dari kuda-kuda yang ditambat untuk berperang (yang dengan persiapan itu) kamu menggentarkan musuh Allah dan musuhmu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya; sedang Allah mengetahuinya. apa saja yang kamu nafkahkan pada jalan Allah niscaya akan dibalasi dengan cukup kepadamu dan kamu tidak akan dianiaya (dirugikan).²⁴

Hadist Riwayat Ahmad disebutkan:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ أَنَّ النَّبِيَّ ﷺ سَبَقَ بِالْخَيْلِ وَفِي لَفْظٍ: سَبَقَ بَيْنَ الْخَيْلِ وَأَعْطَى السَّابِقَ
(رواه احمد)

Artinya: Dari Ibnu ‘Umar ia menceritakan, bahwa Nabi SAW pernah mengadakan perlombaan berkuda dan beliau menang, dan dalam lafal lain dikatakan: Rasulullah SAW mengadakan lomba berkuda dan beliau memberi (hadiah) kepada pemenangnya. (H.R. Ahmad).²⁵

*Sābiq awwal*nya adalah member bukalapak.com yang masuk pada program kompetisi adu skor pada fitur turnamen asik, pihak yang menyelenggarakan perlombaan adalah bukalapak.com, pihak yang memberikan hadiah adalah *lajnah musābaqah*, *iwādh*nya adalah hadiah dari orang yang menyelenggarakan perlombaan dan *mutasābiq* yang mengikuti perlombaan (hadiah ini berupa uang yang ditukar dengan koin), *Sīghat* ijabnya adalah yang menyelenggarakan perlombaan dan qabulnya adalah *mutasābiq*.

²⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, al-Qur’an dan Terjemahnya, (Bandung: PT.Syigma Arkan Leema, 2010), 184.

²⁵ Ahmad bin Hanbal, *Musnad Ahmad*, nomor hadist 5398, dan Faishal bin Abdul Aziz, Aplikasi *Lidwa Pustaka Online* dalam <http://app.lidwa.com>

Teori *musābaqah* ini digunakan untuk menjawab permasalahan dalam program kompetisi “Adu Skor” pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com yang di dalamnya di duga ada unsur *musābaqah* dalam pelaksanaanya.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁶ Jadi suatu penelitian merupakan langkah sistematis dalam upaya memecahkan masalah untuk mengambil keputusan.²⁷ Penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian dengan mengutamakan penekanan pada proses dan makna yang tidak diuji, atau diukur dengan setepat-tepatnya dengan data yang berupa data deskriptif.²⁸ menganalisis mengenai Tinjauan Hukum bisnis Islam terhadap kompetisi adu skor pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com. Agar penelitian berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang bisa dipertanggung jawabkan, maka penelitian ini perlu menggunakan suatu metode tertentu, yaitu metode yang akan dilakukan dalam penelitian antara lain:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu dengan mencari data langsung di lapangan.²⁹ Jadi

²⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 2.

²⁷ Anton Bakker dan Achmad Haris Zubair, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Kanisius, 1992), 10.

²⁸ Anselm Stauss dan Juliet Corbin, *Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), 158.

²⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989), 19.

data yang dikumpulkan yaitu data yang sesuai dengan rumusan masalah mengenai kompetisi adu skor pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com.

2. Sumber Data

Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah subyek dari data yang diperoleh.³⁰ Untuk memudahkan mengidentifikasi data maka penulis mengklasifikasikan menjadi dua sumber data, antara lain:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subyek sebagai sumber informasi yang dicari.³¹ Dalam hal ini data primernya adalah diperoleh dari hasil penelitian baik observasi maupun wawancara yang meliputi wawancara dengan *Ranger* Bukalapak.com, pelapak, dan peserta yang mengikuti kompetisi “Adu Skor” pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi, buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian dalam bentuk laporan, buku-buku dan tulisan-tulisan ilmiah yang terkait dan dapat dijadikan sumber pada objek penelitian yang dilakukan.³²

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998),7

³¹ Saifuddin Azwar, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), 91.

³² Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 43.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dikehendaki sesuai dengan permasalahan dalam skripsi ini, maka penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan.³³ Metode ini dilakukan dalam rangka memperoleh data tentang pelaksanaan adu skor pada fitur Turnamen asik di Bukalapak.com.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden.³⁴ Untuk mendapatkan informasi, maka penulis mengadakan wawancara dengan *Ranger* Bukalapak.com, pelapak, dan peserta yang mengikuti kompetisi “adu skor” pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan koleksi bahan pustaka (dokumen) yang mengandung informasi yang berkaitan dan relevan dengan

³³ Djaali, Puji Mujiono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), 16.

³⁴ P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004).

bidang-bidang pengetahuan maupun kegiatan yang menjadi kepentingan instansi atau korporasi yang membina unit kerja dokumentasi tersebut.³⁵ Metode dokumentasi ini digunakan untuk menghimpun data dengan cara pengumpulan data-data maupun keterangan lain yang berkaitan dengan kompetisi adu skor pada fitur “Turnamen Asik” di Bukalapak.com.

4. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan penyusun adalah deskriptif analitik, yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta terhadap apa yang terjadi saat ini.³⁶ Jadi dalam penelitian ini, penulis akan menggambarkan bagaimana praktik kompetisi adu skor pada fitur “Turnamen Asik” di Bukalapak.com kemudian akan dianalisis dari sudut pandang hukum bisnis Islam.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data kualitatif, yaitu menganalisis dan menggambarkan data melalui bentuk kata-kata atau kalimat dipisahkan menurut kategori yang ada untuk memperoleh keterangan yang jelas dan perinci. Kemudian dalam pengambilan kesimpulan atas data kualitatif tersebut, penyusun menggunakan metode deduktif, yaitu metode yang diawali pada pengetahuan yang bersifat umum mengenai suatu fenomena (teori) dan

³⁵ Soejono Trima, *Pengamatan Ilmu Dokumentasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1984), 7.

³⁶ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Cet: 2, 26.

bertitik pada pengetahuan umum itu hendak menilai hal-hal yang bersifat khusus.³⁷ Dalam hal ini kompetisi adu skor pada fitur “Turnamen Asik” di Bukalapak.com, akan dianalisis dengan akad *musābaqah*.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penelitian ini, perlu lengkap dijelaskan dalam sistematika pembahasan. Berikut susunanya yang terdiri dari lima bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kerangka Teoritis. Pertama teori *musābaqah* menguraikan tentang Pengertian, dasar hukum, dan bentuk-bentuk *musābaqah* serta Implementasinya pada fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com.

Bab III Paparan penelitian tentang Deskripsi lapangan mengenai gambaran umum Bukalapak yang terdiri dari profil, sejarah, struktur organisasi, visi dan misi, jenis produk dan menu dalam fitur Bukalapak.com. Gambaran umumnya terdapat pada mekanisme dan praktiknya. Bab IV Temuan dan Analisis mengenai praktik kompetisi “Adu Skor” pada fitur turnamen asik di Bukalapak.com dan tinjauan dalam hukum bisnis Islam. Bab V Penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran, dan rekomendasi.

³⁷ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), 40